

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME*
ONLINE DAN POLA TIDUR DENGAN INTERAKSI SOSIAL
MAHASISWA**

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh :

KURNIA SHANDY TIYASA

F100130100

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
POLA TIDUR DENGAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh :

KURNIA SHANDY TIYASA

F100130100

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
POLA TIDUR DENGAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA**

SKRIPSI

Oleh:

KURNIA SHANDY TIYASA

F100130100

Telah disetujui untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh :

Pembimbing,



Dr. Nisa Rachmah N.A., M.Si, Psi.

Surakarta, 9 Mei 2020

NIDN. 0623066401

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
POLA TIDUR DENGAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA**

Oleh:

KURNIA SHANDY TIYASA

F100130100

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada 10 Maret 2020

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

Dr. Nisa Rachmah N.A., M.Si, Psi.



Penguji Pendamping I

Dr. Dallman, SU



Penguji Pendamping II

Wisanu Sri Hertinjung, S.Psi., M.Psi, Psikolog



Surakarta, 10 Maret 2020

Universitas Muhammadiyah Surakarta



Fakultas Psikologi

Dekan,

Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si.

NIDN. 0624067301

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kurnia Shandy Tiyasa

NIM : F100130100

Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi

Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jenis : Skripsi

Judul : HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
GAME ONLINE DAN POLA TIDUR DENGAN
INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan merupakan skripsi dari jasa pembuatan skripsi. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan plagiat ataupun membuat skripsi dari jasa pembuatan skripsi dalam menyusun karya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan.

Surakarta, 07 Maret 2020



Kurnia Shandy Tiyasa

F100130100

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah : 5-6)

”Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari suatu ilmu. Niscaya Allah memudahkannya ke jalan menuju surga”

(HR. Muslim)

“Laa hawla wa laa quwwata illa bilaah”

Tiada ada daya dan kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah.

VISI, MISI DAN TUJUAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

VISI:

Menjadi pusat pendidikan pencetak sarjana Psikologi yang kompeten dan berkarakter sesuai risalah Islam dan budaya Indonesia

MISI:

1. Menghasilkan sarjana psikologi yang menguasai dan terampil mengaplikasikan dasar-dasar psikologi serta memiliki integritas sebagai ilmuwan Psikologi.
2. Mengembangkan pusat penelitian psikologi Islam dan Indigenous yang menjadi rujukan nasional dan Asia.
3. Mengembangkan pusat layanan Psikologi bagi masyarakat

TUJUAN:

1. Menghasilkan sarjana Psikologi yang mandiri, jujur, kreatif dan bertanggung jawab dalam menerapkan dasar-dasar ilmu Psikologi.
2. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian mahasiswa dan dosen tentang Psikologi Islam dan Indigenous.
3. Meningkatkan peran aktif dosen dan mahasiswa dalam pelayanan Psikologi bagi masyarakat

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini penulis persembahkan kepada :

- **Ayah dan Ibu** tercinta, yang sudah memberi semangat dan motivasi.
- **Teman teman** yang sering mensupport dalam mengerjakan skripsi.

.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunianya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul : **Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dan Pola Tidur Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa**. Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata-1 program studi S-1 Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Selama proses penyusunan skripsi ini berbagai pihak telah memberikan bantuan kepada penulis secara langsung maupun tidak langsung, maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi dan memfasilitasi kebutuhan akademik selama penulis menjalani masa studi.
2. Dr. Nisa Rachmah N.A., M.Si, Psi, selaku Pembimbing Utama dan Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan pengarahan, bimbingan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Seluruh staff pengajar Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan membantu kelancaran penyelesaian studi penulis.

4. Seluruh staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan bantuan selama masa studi penulis.
5. Keluarga besar Psikologi UMS angkatan 2013, terimakasih atas segala pengalaman dan kebahagiaan yang telah dibagikan selama ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu selama masa studi dan selama penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan yang disebabkan karena keterbatasan dan kemampuan penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan membawa berkah bagi kita semua.

Oleh karena itu penulis menghargai apabila ada yang memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 07 Maret 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
VISI, MISI DAN TUJUAN	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Interaksi Sosial	10
1. Definisi Interaksi Sosial.....	10
2. Aspek-Aspek Interaksi Sosial.....	11
3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial.....	14
B. <i>Game Online</i>	16
1. Definisi <i>Game online</i>	16
2. Jenis-Jenis <i>Game online</i>	17
3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Intensitas bermain <i>Game online</i>	19

4. Aspek-Aspek Intensitas bermain <i>Game online</i>	20
5. Dampak bermain <i>Game online</i>	20
C. Pola Tidur	22
1. Definisi Tidur.....	22
2. Macam-macam Tidur.....	23
3. Aspek-Aspek Pola Tidur.....	24
4. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Tidur.....	25
5. Ciri-ciri Kualitas Tidur	28
D. Interaksi sosial ditinjau dari Intensitas bermain <i>Game online</i> dan Pola tidur mahasiswa	29
E. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Identifikasi Variabel	33
B. Definisi Operasional	34
C. Populasi , Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	35
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	40
BAB IV LAPORAN PENELITIAN	42
A. Persiapan Penelitian.....	42
B. Pelaksanaan Penelitian	45
C. Analisa Data	48
D. Pembahasan	53
E. Keterbatasan Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> skala Interaksi Sosial.....	37
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	38
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> skala Pola Tidur	39
Tabel 4.1 <i>Blueprint</i> skala Interaksi Sosial.....	43
Tabel 4.2 <i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	44
Tabel 4.3 <i>Blueprint</i> Penelitian Skala Pola Tidur.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian	62
------------------------------------------	----

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN POLA TIDUR DENGAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA

Kurnia Shandy Tiya
Dr. Nisa Rachmah N.A., M.Si, Psi
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial ditinjau dari intensitas bermain *game online* dan pola tidur mahasiswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi di dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester awal yang memiliki kecanduan *game online* dengan pola tidur yang tidak teratur. Sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 40 mahasiswa semester awal yang memiliki kecanduan *game online* dengan pola tidur yang tidak teratur. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan teknik *incedental sampling*. Metode pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket kuisioner. Sedangkan metode analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan uji analisis *pearson corelation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) berdasarkan hasil diketahui bahwa terdapat hubungan yang negatif antara intensitas bermain *game online* dan pola tidur dengan interaksi sosial. 2) Terdapat hubungan antara pola tidur dan interaksi sosial dimana berdasarkan nilai *pearson corelation* sebesar 0,515 menunjukkan terdapat hubungan cukup kuat. 3) Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan interaksi sosial dimana berdasarkan nilai *pearson corelation* sebesar 0,515 menunjukkan bahwa terdapat hubungan cukup kuat.

Kata Kunci : Interaksi Sosial, Intensitas Bermain *Game online*, Pola tidur.

RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY TO PLAY ONLINE GAMES AND SLEEP PATTERNS WITH STUDENTS SOCIAL INTERACTION

Kurnia Shandy Tiyyasa
Dr. Nisa Rachmah N.A., M.Sc, Psi
Faculty of Psychology, Muhammadiyah University, Surakarta

Abstract

Social interaction for adolescents is very important in the process of adjustment of adolescents, so they can develop into individuals with healthy personalities. The purpose of this study is to find out how social interactions are viewed from the intensity of playing online games and student sleep patterns. This research is a type of quantitative research. The population in this study are early semester students who have addictions to online games with irregular sleep patterns. While the sample used in this study were 40 early semester students who were addicted to online games with irregular sleep patterns. The sampling technique in this study will be carried out using the incidental sampling technique. The method of collecting data in this study using a questionnaire questionnaire. While the method of data analysis in this study using the Pearson Correlation analysis test. The results of this study indicate that 1) based on the results it is known that there is a strong relationship between the intensity of playing online games and sleep patterns with social interaction. 2) There is a relationship between sleep patterns and social interactions where based on the Pearson corelation value of 0.515 indicates a strong enough relationship. 3) There is a relationship between the intensity of playing online games and social interactions where based on the Pearson Correlation value of 0.515 shows that there is a strong enough relationship.

Keywords: Social Interaction, Intensity to Play Online Games, Sleep Patterns.